Pathfinder®

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

Карты для ведущего



Возвращение рунных властителей

Карты для ведущего

Картография:
Джейсон Энгл, Роберт Лазаретти и 99 Lives Design

ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА 1
Всесожжение 3

ГЛАВА 2
Адепты Живодёра 6

ГЛАВА 3
Расправа на Крюковой горе 10

ГЛАВА 4
Крепость Каменных Великанов 14

ГЛАВА 5
Грехи спасителей 17

ГЛАВА 6
Шпили Зин-Шаласта 22

ПРИЛОЖЕНИЯ 27

СТЕКЛОДУВНАЯ МАСТЕРСКАЯ СЭНДПОИНТА

ПОДВАЛ

A1
A2
A3
A4
A5
A6
A7
A8
A9
A10
A11
A12
A13
A14
A15
A16
A17
A18
A19
A20
A21
A22
A23

С

Б1
Б2
Б3
Б4
Б5
Б6
Б7
Б8
Б9
Б10
Б11
Б12
Б13

С

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

КАТАКОМБЫ ГНЕВА

ОСТРОВ ЧЕРТОПОЛОХА

B22
B24
B23
B21
B19
B20
B18
B16
B14
B15
B12
B13
B11
B10
B17
B9
B26
B8
B5
B4
B8
B8
B27
B3
B6
B25
B2
B7
B1



1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ


КАТАКОМБЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА, ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ
Г15
Г14
Г13
Г8
Г12
Г7
Г11
Г10
Г9
Г1
Г6
Г2
Г3
Г5
Г4б
Г4а
Г4в
Г4г
П
С


КАТАКОМБЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА, ВТОРОЙ УРОВЕНЬ
Д4
Д3
Д1
Д2
Л
Д8
Д7
Д5
Д9
Д10
П
Д6
С
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

ЛЕЧЕБНИЦА ХЕЙБА

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

A1
A2
A3
A4
A5
A5
A6
A7

ПОДВАЛ

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

A14
A15
A16

ВТОРОЙ ЭТАЖ

A8
A9

ТРЕТИЙ ЭТАЖ

A10
A11
A12
A13

ФЕРМЕРСКИЕ ЗЕМЛИ

1 ДЮЙМ = 320 ФУТОВ
У УПЫРЬЕ ПУГАЛО
Ч ЖИВОЙ ЧЕЛОВЕК
П ОБЫЧНОЕ ПУГАЛО

A1
A2


ОСОБНЯК ФОКСГЛАВОВ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ
С
Б1
Б2
Б3
Б4
Б5
Б6
Б7
Б8
Б9
ВТОРОЙ ЭТАЖ
Б10
Б11
Б12
Б13
Б14
Б15
Б16
Б17
Б18
ПОДВАЛ
Б25
Б26
Б27
Б28
Б29
Б30
МАНСАРДА
Б19
Б20
Б21
Б22
Б23
Б24
ПЕЩЕРЫ
Б31
Б32
Б33
Б34
Б35
Б36
Б37

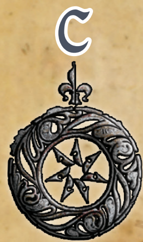

ГОРОДСКОЙ ДОМ ФОКСГЛАВОВ
ВТОРОЙ ЭТАЖ
ТРЕТИЙ ЭТАЖ
ПЕРВЫЙ ЭТАЖ
ТАЙНИК
С
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ


ЛЕСОПИЛКА СЕМЕРЫХ
ВТОРОЙ ЭТАЖ
ТРЕТИЙ ЭТАЖ
Г1
Г2
ПЕРВЫЙ ЭТАЖ
Г3
ПОД ЛЕСОПИЛКОЙ
Г4
Г5
С
Г8
ВОРОНЯТНЯ
Г6
Г7
МАСТЕРСКАЯ

Д1

БАШНЯ ТЕНЕВЫХ ЧАСОВ

С



















1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

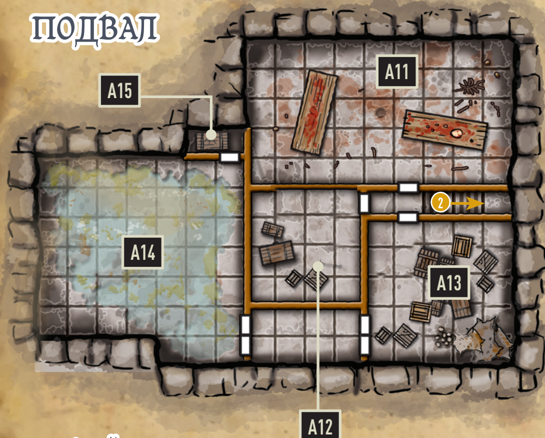
ФЕРМА ГРОЛОВ







1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ







ФОРТ РАННИК



ДВОР



ПОД ФОРТОМ

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕПОВ

1 КЛЕТКА = 25 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

B6
ЗОНЫ B7—B12
ЗОНЫ B2—B5
С
B1

ЗАПАДНЫЕ ПЕЩЕРЫ

B5
B3
B4
B2
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ ЧЕРЕПА

B7
B8
B9
B11
B10
B12
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕПОВ, ВИД СБОКУ

ЗОНЫ B7—B12
ЗОНЫ B13—B16
1 КЛЕТКА = 25 ФУТОВ

ЛОГОВО ГРАЗУУЛА

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
B14
B13
B15
B16

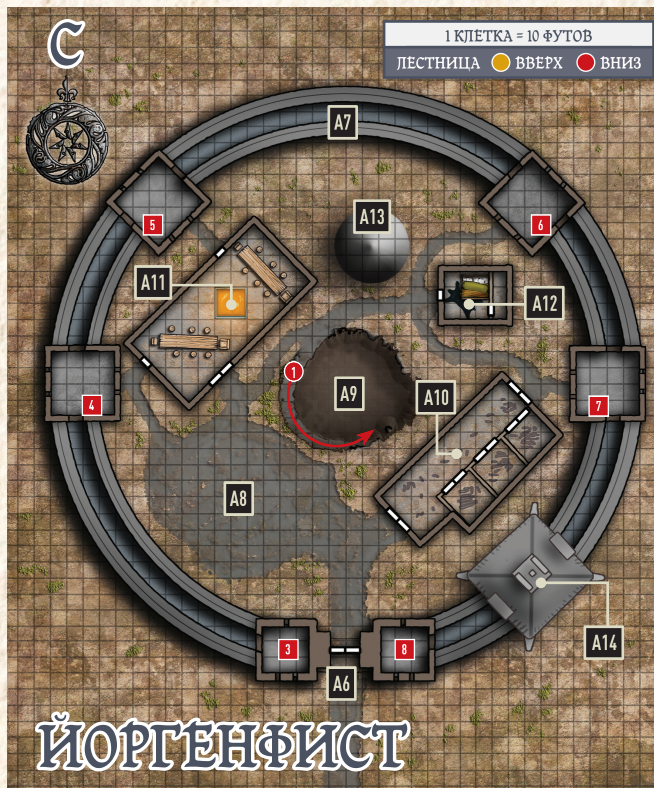

ВЛАДЕНИЯ КЛАНА КРЮКОВОЙ ГОРЫ
С
Г1
Г2
Г3
Г4
Г5
Г6
Г7
Г8
Г9
В ШАХТЫ
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

ГЛАВА 1: ВСЕСОЖЖЕНИЕ
ГЛАВА 2: АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА
ГЛАВА 3: РАСПРАВА НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ
ГЛАВА 4: КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ
ГЛАВА 5: ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ
ГЛАВА 6: ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
ПРИЛОЖЕНИЯ

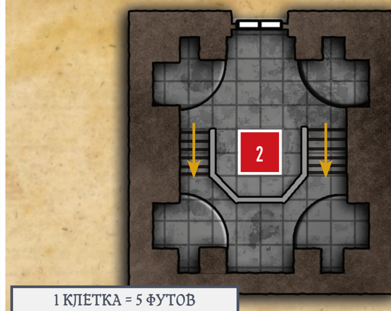



КРЕПОСТЬ ЙОРГЕНФИСТ
С
ПЛАТО СТОРВАЛЬ
A1
A2а
A2б
A2в
A2г
A2д
A2е
A2ж
A3
A4
A5
A6

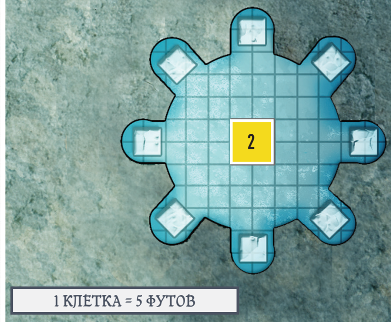

РЕЧНЫЕ ПЕЩЕРЫ
ЯМА И ПЕЩЕРЫ
П
A3
A4
С
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ



С
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ
А7
А13
А11
А12
А9
А10
А8
А14
А6
ЙОРГЕНФИСТ



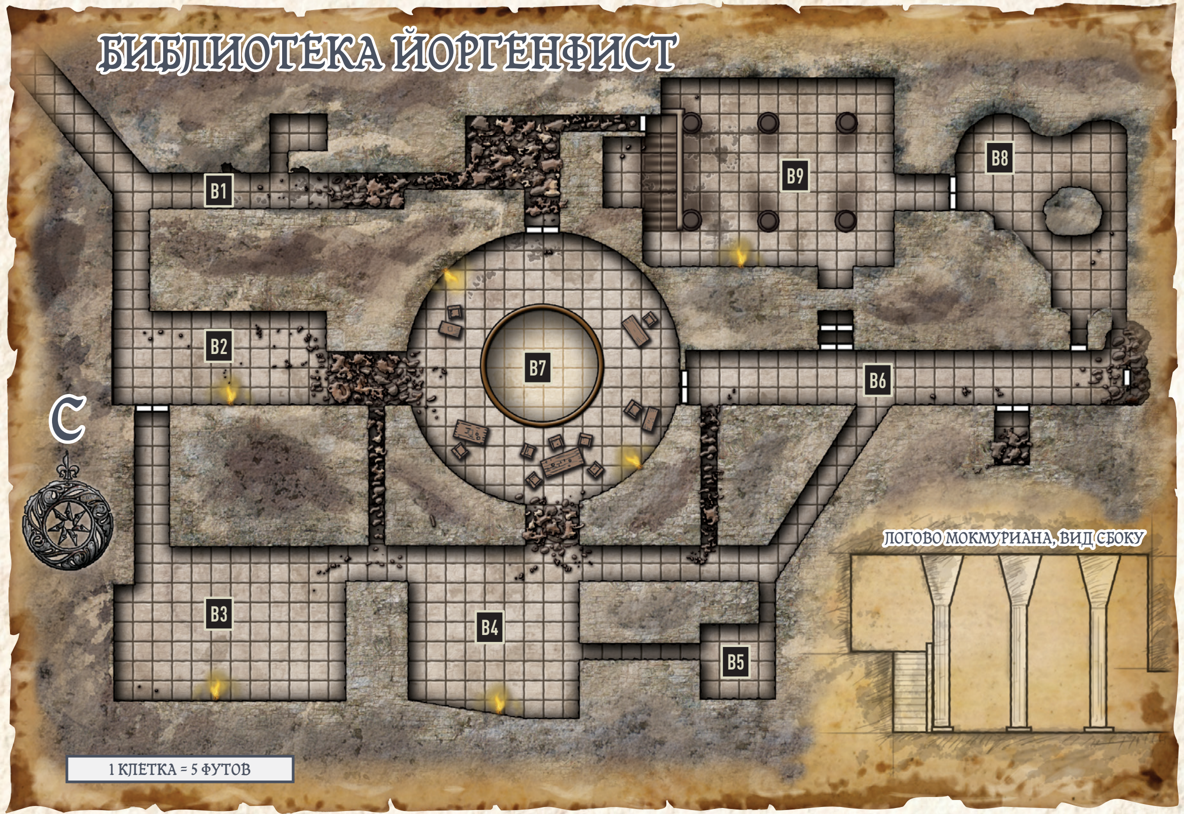
А14: ЧЁРНАЯ БАШНЯ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

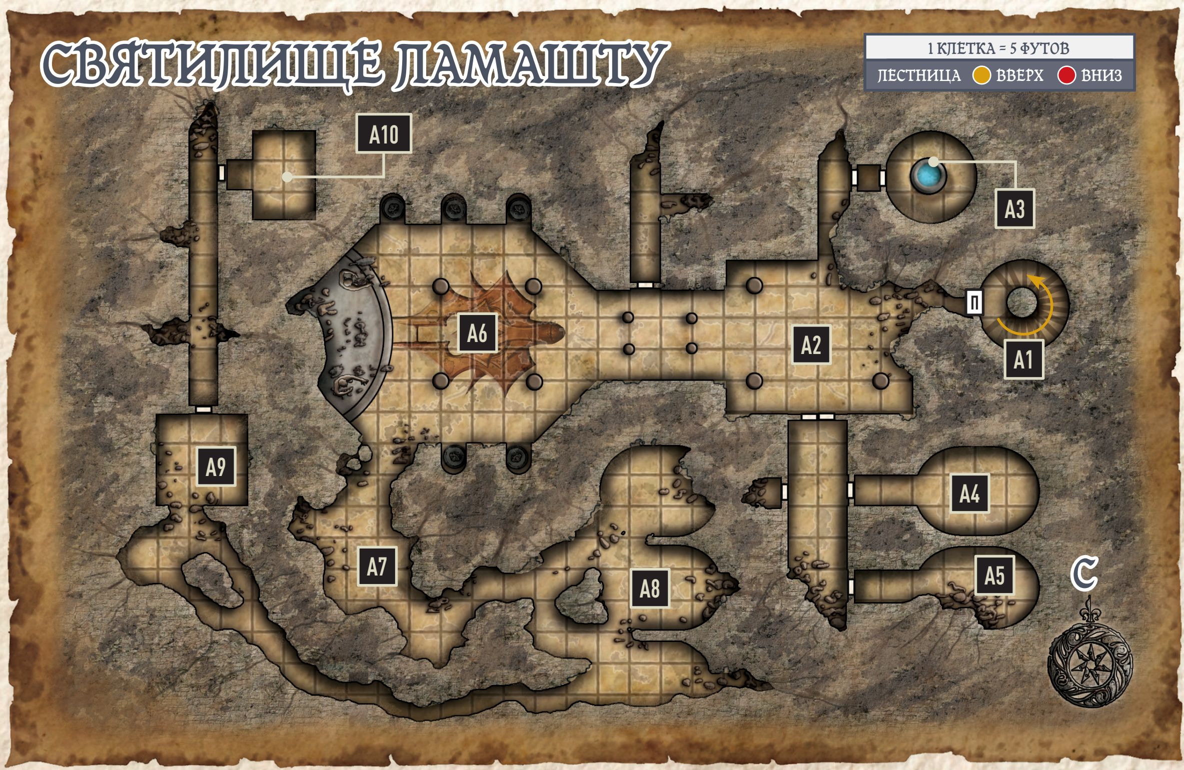


А14: СКЛЕП ЧЁРНОЙ БАШНИ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ



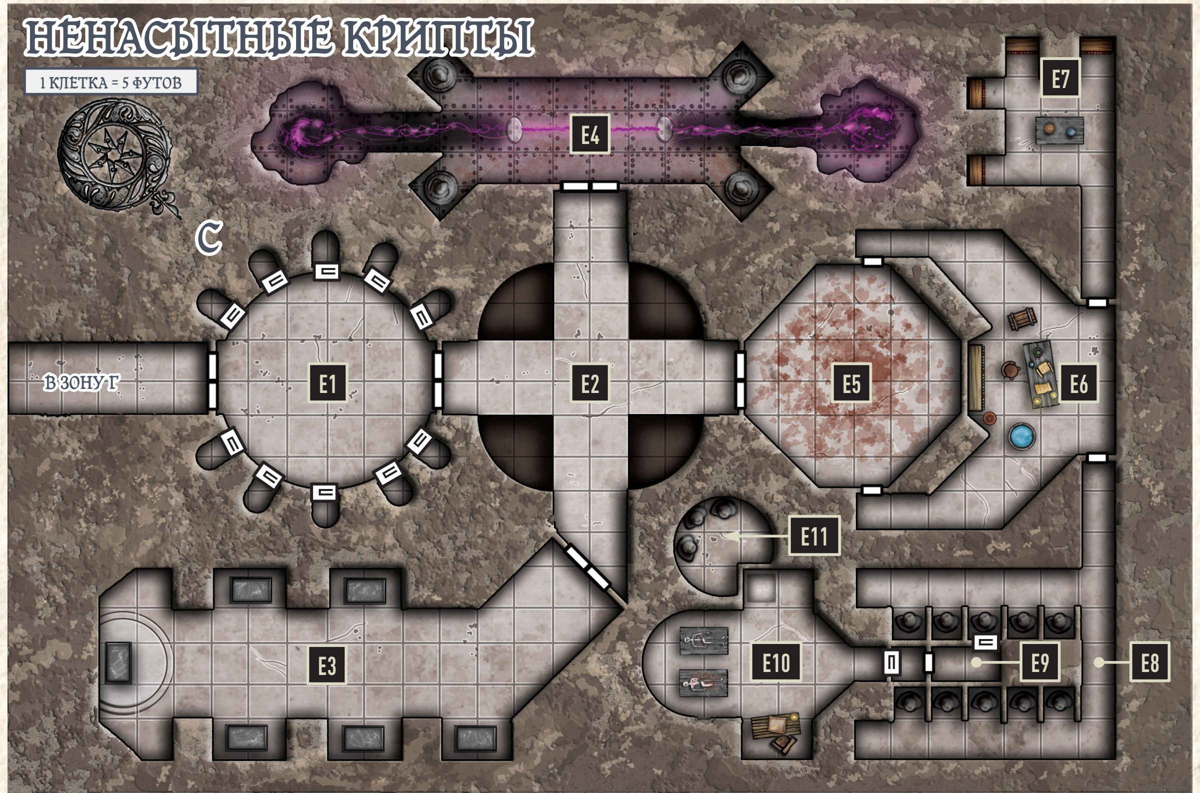
ЯМА
И ПЕЩЕРЫ
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
Б6
Б11
Б12
Б2
Б4
А9
Б1
Б13
В3
П
Б5а
Б10
Б15
Б5б
Б7а
Б7б
Б14
Б9
Б8
С
МАЛЕНЬКИЕ
ТУННЕЛИ
БИБЛИОТЕКА

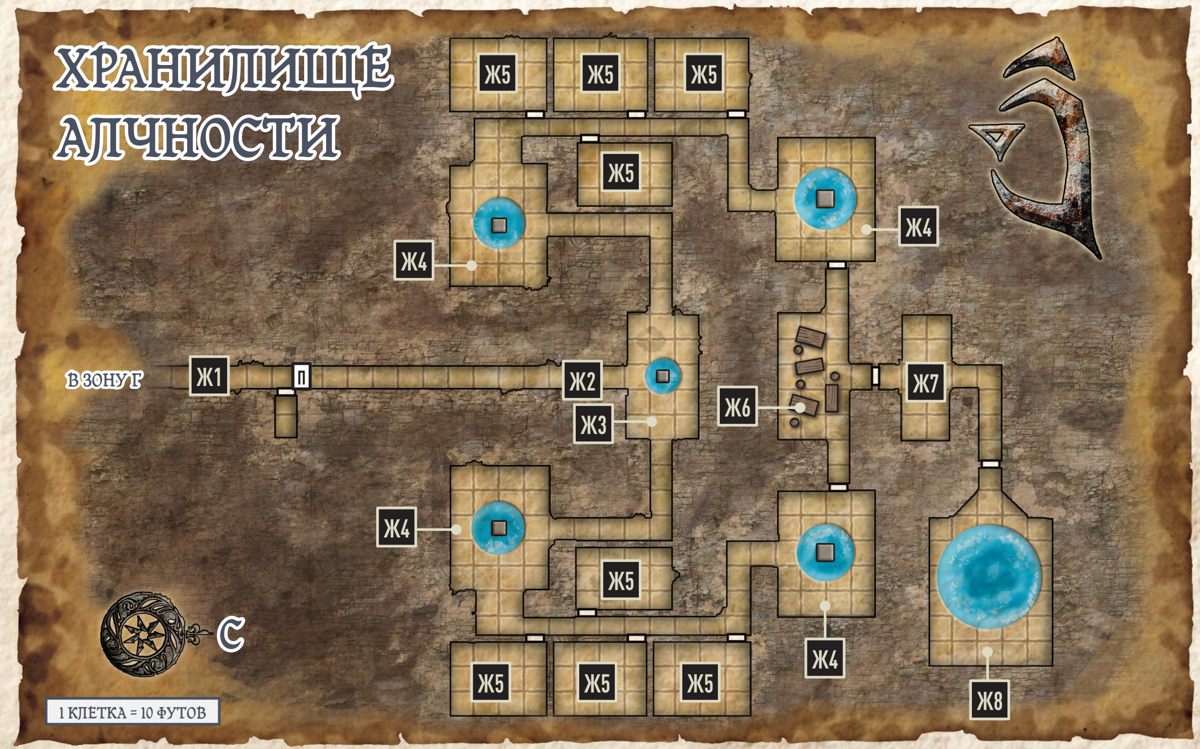

БИБЛИОТЕКА ЙОРГЕНФИСТ
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
С
ЛОГОВО МОКМУРИАНА, ВИД СБОКУ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

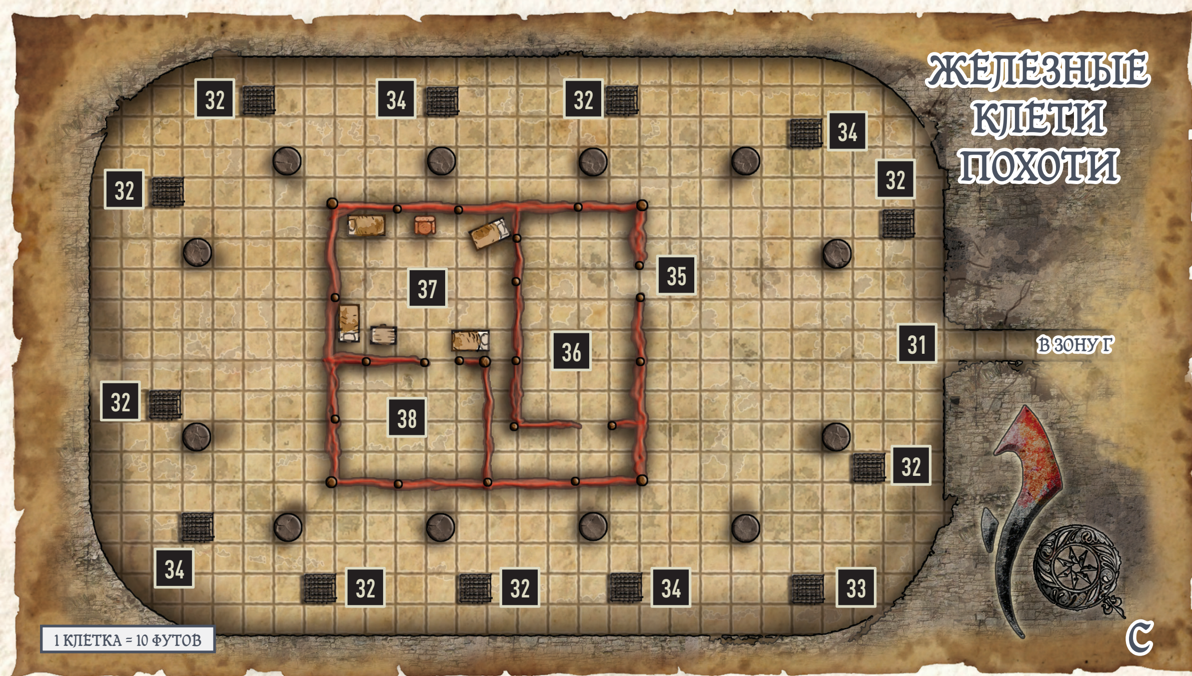

СВЯТИЛИЩЕ ЛАМАШТУ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ
A1
A2
A3
A4
A5
A6
A7
A8
A9
A10
П
С


В ПАСТИ ЧЕРЕПА
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
УКЛОН ВВЕРХ ВНИЗ
В1
В2
ДРАКОНЬЕ ЛОГОВО
Б1
Б2
Б3
Б4
Б5
Б6
Б7
КРУГ САЭДРА
ЛЕДЯНОЙ ХРАМ
В3
В4
В5
С


ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ
ГНОЙНЫЙ
ЛАБИРИНТ ЛЕНИ
НЕНАСЫТНЫЕ КРИПТЫ
ЧРЕВОУГОДИЯ
Г1
Г2
Г3
Г4
Г5
Г6
Г7
Г
ЗАЛЫ
ГНЕВА
Д1
Д2
Д3
Д4
ОТРЕЧЁННЫЕ
ЗАЛЫ ЗАВИСТИ
ВХОДНОЙ
ПОРТАЛ
С
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ ГОРДЫНИ
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТИ ПОХОТИ
РУННАЯ КУЗНЯ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

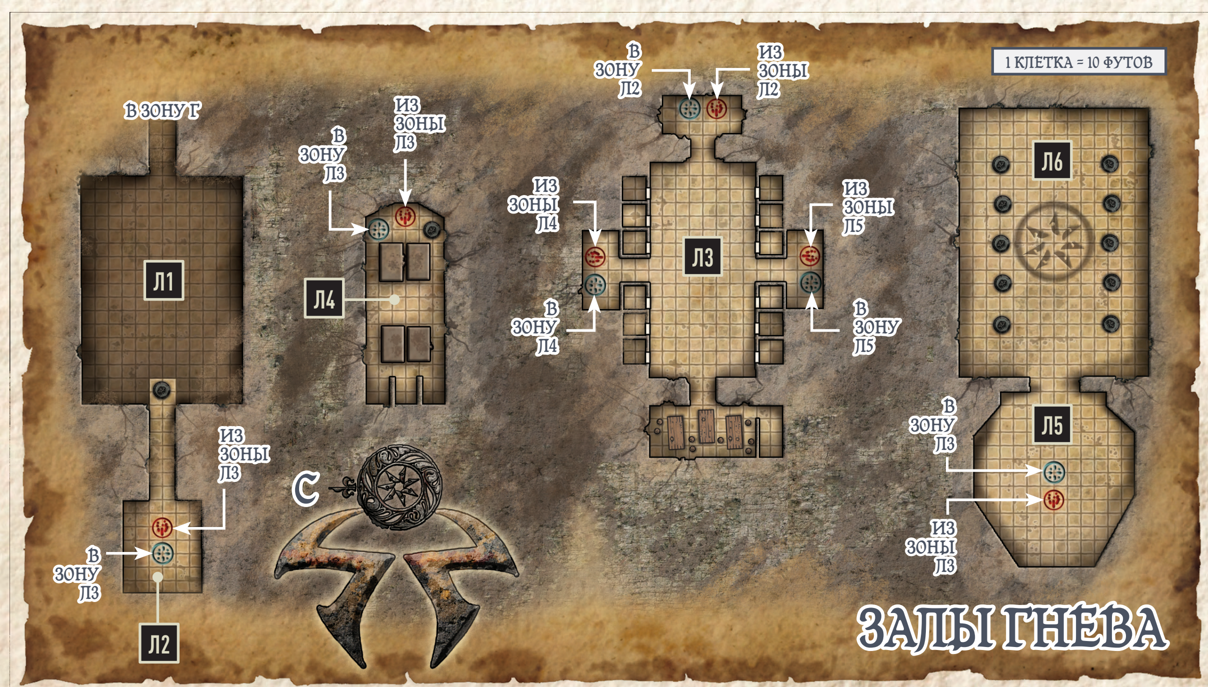

НЕНАСЫТНЫЕ КРИПТЫ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
С
В ЗОНУ Г
Е1
Е2
Е3
Е4
Е5
Е6
Е7
Е8
Е9
Е10
Е11


ХРАНИЛИЩЕ АЛЧНОСТИ
Ж5
Ж5
Ж5
Ж5
Ж4
Ж4
В ЗОНУ Г
Ж1
Ж2
Ж3
Ж6
Ж7
Ж4
Ж5
Ж4
Ж5
Ж5
Ж5
Ж8
С
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ

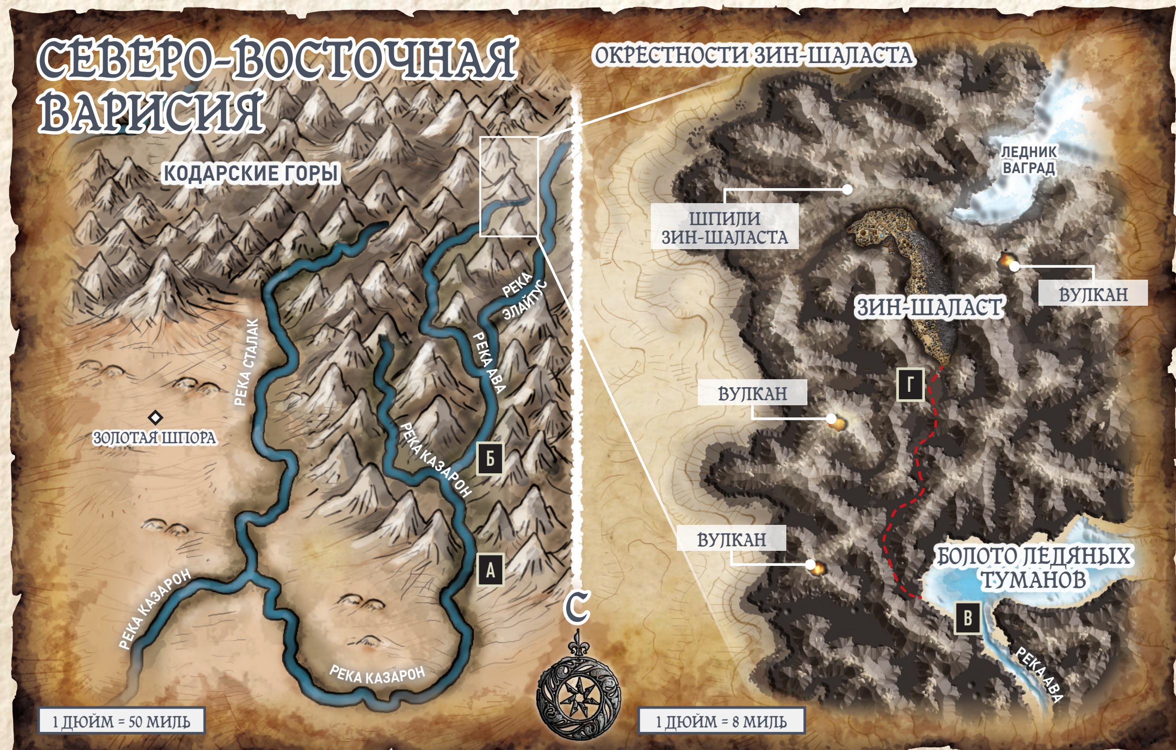

ЖЕЛЕЗНЫЕ КЛЕТИ ПОХОТИ
32
34
32
34
32
32
35
37
36
31
В ЗОНУ Г
32
38
32
34
32
32
34
33
С
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ


МЕРЦАЮЩИЕ ЗАВЕСЫ ГОРДЫНИ
В ЗОНУ Г
И1
И2
П
И3
И5
И5
И4
И6
С
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ ЛЕНИ
К1
К2
К3
К4
К5
С
В ЗОНУ Г
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
В ЗОНУ Г
Л1
Л2
Л3
Л4
Л5
Л6
В ЗОНУ Л2
ИЗ ЗОНЫ Л2
В ЗОНУ Л3
ИЗ ЗОНЫ Л3
ИЗ ЗОНЫ Л3
В ЗОНУ Л3
ИЗ ЗОНЫ Л4
В ЗОНУ Л4
ИЗ ЗОНЫ Л5
В ЗОНУ Л5
В ЗОНУ Л3
ИЗ ЗОНЫ Л3
С
ЗАЛЫ ГНЕВА


ХИЖИНА ВЕККЕРОВ И ОКРУЖЕНИЕ
Б12
Б13
Б15
Б14
Б8
Б9
Б10
Б11
Б6
Б7
ХИЖИНА ВЕККЕРОВ, ВЕРХНИЙ ЭТАЖ
Б6
ЛЕСТНИЧНАЯ ШАХТА
ХИЖИНА ВЕККЕРОВ, НИЖНИЙ ЭТАЖ
Б2
Б6
Б3
Б5
Б4
Б1
ТРУП КАРИВЕКА
КОСТРИЩЕ
С
ГРАНИЦА ОБЛАСТИ ТУМАНА
ГОЛОДНОЕ ПРИВИДЕНИЕ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ


СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ ВАРИСИЯ
КОДАРСКИЕ ГОРЫ
РЕКА ЭЛАЙТУС
РЕКА АВА
РЕКА СТАЛАК
РЕКА КАЗАРОН
ЗОЛОТАЯ ШПОРА
Б
А
РЕКА КАЗАРОН
РЕКА КАЗАРОН
С
1 ДЮЙМ = 50 МИЛЬ
ОКРЕСТНОСТИ ЗИН-ШАЛАСТА
ЛЕДНИК ВАГРАД
ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
ВУЛКАН
ЗИН-ШАЛАСТ
ВУЛКАН
Г
ВУЛКАН
БОЛОТО ЛЕДЯНЫХ ТУМАНОВ
В
РЕКА АВА
1 ДЮЙМ = 8 МИЛЬ


ЗИН-ШАЛАСТ:
НИЖНИЙ ГОРОД
1 КЛЕТКА = 750 ФУТОВ
ЛИК МАССИВА
МХАР
С
О
Н
М
Л
П
С
Р
Т
К
З
И
Ж
Е
Д


ЛОГОВО ПОТАЁННОГО ЗВЕРЯ
С
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


СРЕДОТОЧИЕ
СЕМИ ПУТЕЙ
ТРИБУНЫ
АРЕНА
ЭЛИТНАЯ
ЛОЖА
С
ВЕСТИБЮЛЬ
ТРИБУНЫ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


ЛОГОВО ГЛОРОФАЭКСА
П
П
С
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ

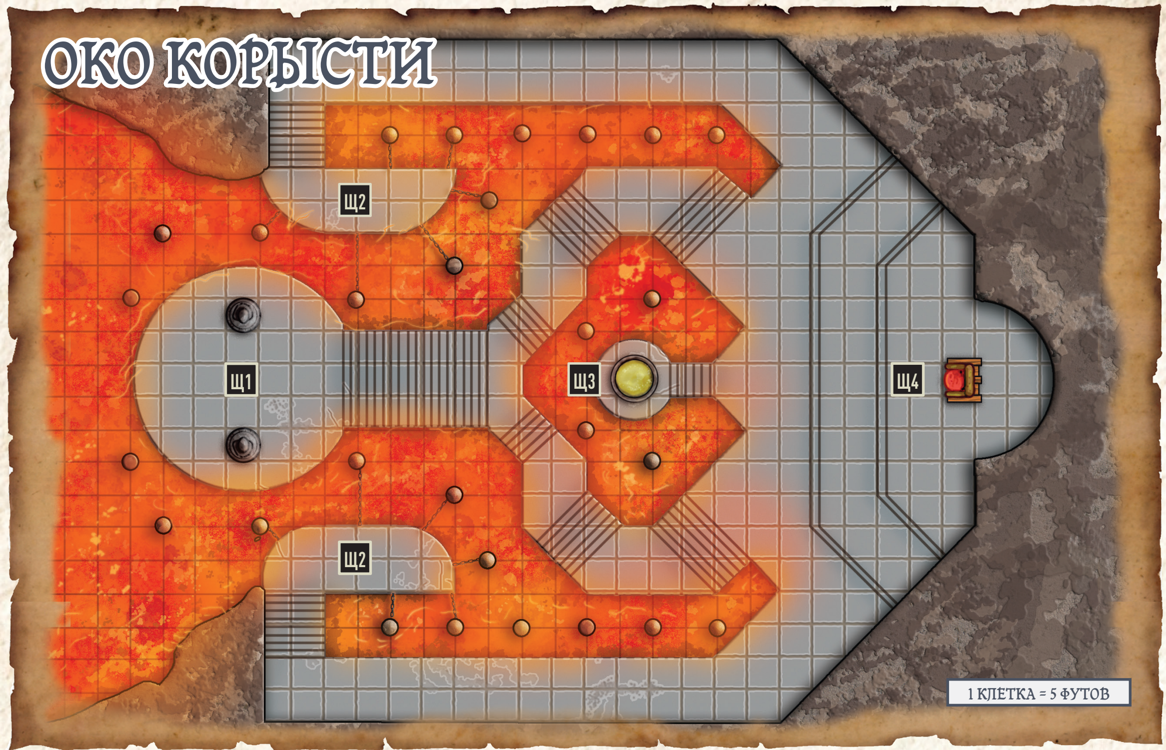

ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
Ч
Х
Ц
С
Ф
У
1 КЛЕТКА = 100 ФУТОВ

ВЕРШИНА КОРЫСТИ



1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ
ОБРАЗ КАРЗУГА




ОКО КОРЫСТИ
Щ2
Щ1
Щ3
Щ4
Щ2
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

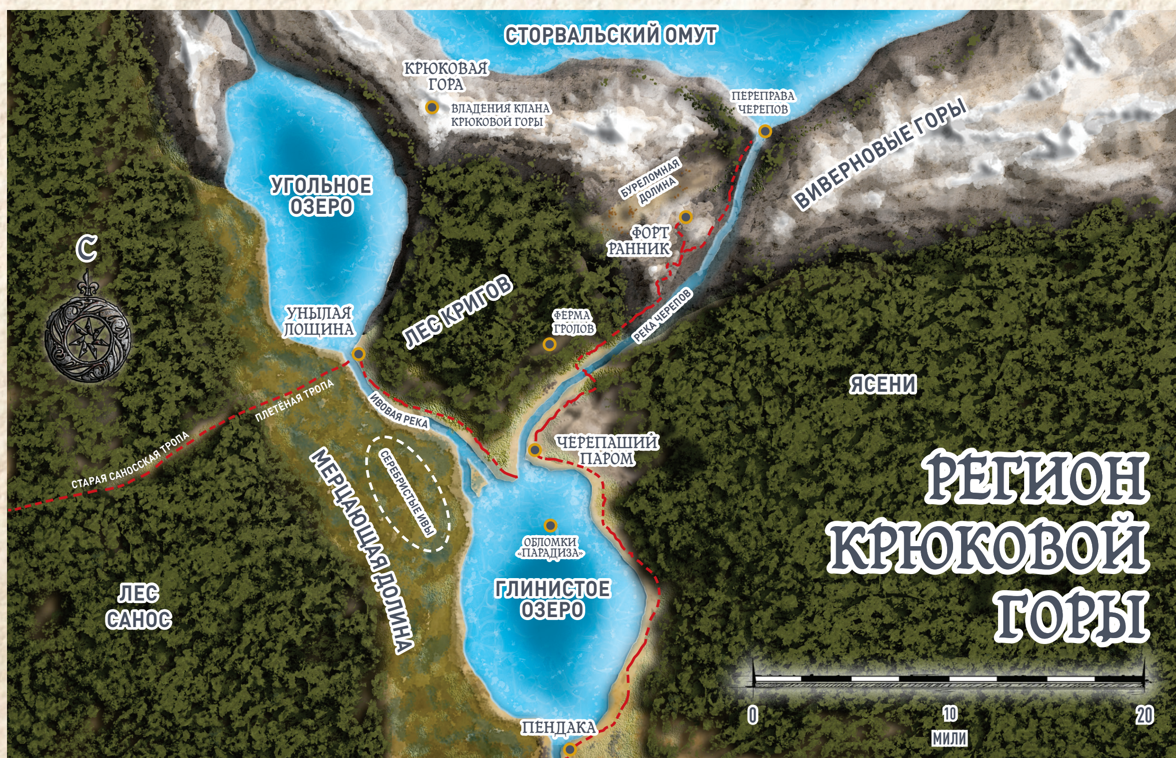

ОКРЕСТНОСТИ СЭНДПОИНТА
ДРАКОНЬЯ ЧАША
ТРИ БАКЛАНА
ОСТРОВ ЧЕРТОПОЛОХА
КРАПИВНЫЙ ЛЕС
ПРИЮТ ГРАББЕРА
СТАРОСВЕТ
СЭНДПОИНТ
КОСТЁР
ВОРОНЬИ ГНЕЗДОВИЩА
ЗАТОЧНЫЙ ЛЕС
МОГИЛЫ БЕДНОТЫ
ЧЕРТОПОЛОХОВАЯ РЕКА
КЛЕЩИНЫЙ ЛЕС
РЕКА ТУРАНДАРОК
ВЕРШИНА ЛЕБА
ВЕРШИНА РИГГА
С
СТАРУХИН ПРЫЖОК
КУГУАРОВ РУЧЕЙ
ПЛОСКОГОРЬЕ ДЬЯВОЛА
ЗАМШЕЛЫЙ ЛЕС
ВЕРШИНА ТАСКА
ПЕПЕЛЬНАЯ ПУСТОШЬ
ЯМА
БИСТОНОВ ПРУД
ГОРНОСТАЕВ РУЧЕЙ
КОЛОДЕЦ ЖЕЛАНИЙ
ЛЕЧЕБНИЦА ХЕЙБА
ГНИЛОЙ ЗАЛИВ
БОЛОТО ПРОСОЛЕННЫХ ПНЕЙ
ПЕПЕЛЬНЫЙ ХОЛМ
ЛЕС ИГАНА
ФЕРМЕРСКИЕ ЗЕМЛИ
ОСОБНЯК ФОКСГЛАВОВ
БЕЛЁСАЯ ПУСТОШЬ
ПУСТОШЬ ШЕПЧУЩЕГО ЛЕСА
РЕКА ФОКСГЛАВА
ТРАКТ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ
БОЛОТИСТАЯ РЕКА
ФЕРМЕРСКИЕ ДОРОГИ
ТРАКТ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ
ШЕПЧУЩИЙ ЛЕС
0
1
2
МИЛИ


СЭНДПОИНТ
ОСТРОВ МЯСОРУБА
СЕВЕРНЫЕ ВОРОТА
ТРАКТ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ
МУСОРНЫЙ БЕРЕГ
СТАРОСВЕТ
УТЁСНАЯ УЛИЦА
СОБОРНАЯ УЛИЦА
ТРОПА СТАРЬЁВЩИКА
РАКУШЕЧНАЯ УЛИЦА
БАШЕННАЯ УЛИЦА
БАШЕННАЯ УЛИЦА
КРАСИЛЬНЫЙ МОСТ
СЫРОЙ ПЕРЕУЛОК
ПОДУТЁСНАЯ ТРОПА
ВЫСОКАЯ УЛИЦА
ЛЯГУШАЧИЙ ПЕРЕУЛОК
ЗАРОСШИЙ ПЕРЕУЛОК
МЕЛЬНИЧНЫЙ ПРУД
КРЫСИНЫЙ ПЕРЕУЛОК
ГЛАВНАЯ УЛИЦА
ВИТАЯ УЛИЦА
ВОРОНЬЯ УЛИЦА
КРАБОВАЯ УЛИЦА
ТРОПА ПЬЯНЧУГИ
ФЕСТИВАЛЬНАЯ УЛИЦА
ПЕРЕУЛОК МЯСОРУБА
СТЕКЛЯННАЯ УЛИЦА
ПЕСОЧНАЯ УЛИЦА
ПЕРЕУЛОК РЖАВОГО ГВОЗДЯ
УЛИЦА ЕПИСКОПОВ
ПЕРЕУЛОК МОКРОЙ ПСИНЫ
УЛИЦА ЧАЕК
ТРОПА ОТЦОВ
ЁРШИНЫЙ ПЕРЕУЛОК
НАДВОДНАЯ УЛИЦА
ЛИСЬЯ УЛИЦА
СЕТОЧНАЯ УЛИЦА
ШЕСТЕРЁНОЧНАЯ УЛИЦА
ГРЯЗЕВАЯ УЛИЦА
ГРЯЗЕВОЙ ПЕРЕУЛОК
РЕЧНАЯ УЛИЦА
РЕКА ТУРАНДАРОК
РЫНОЧНАЯ УЛИЦА
АКУЛИЙ ПЕРЕУЛОК
ЛОСОСЁВАЯ УЛИЦА
ОСТРЫЙ ПЕРЕУЛОК
СОМОВЬЯ УЛИЦА
ЩЕБНЕВЫЙ ПЕРЕУЛОК
СЭНДПОИНТСКИЙ МОСТ
ОСТРАЯ УЛИЦА
РОМОВАЯ УЛИЦА
КРЮКОВАЯ УЛИЦА
ГАВАНЬ СЭНДПОИНТА
ТРАКТ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ
С
ДОРОГА ОБРЫВА ШХУН
БОЛОТИСТЫЙ РУЧЕЙ
0
150
300
ФУТЫ
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50


МАГНИМАР
0
1000
2000
ФУТЫ
АЛЕБАСТРОВЫЙ КВАРТАЛ
ТРАКТ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ
ГОРОДСКОЙ ДОМ
ФОКСГЛАВОВ
СТОЛИЧНЫЙ РАЙОН
НАОС
МОСТ
ЯРОСТИ
ДОКИ
НИЖНИЙ СКОЛ
МАЯЧНЫЙ МЫС
ЗАМКОВЫЙ
КАМЕНЬ
БАШНЯ
ТЕНЕВЫХ ЧАСОВ
ПОДМОСТЬЕ
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ
РЕКА ЙОНДАБАКАРИ
ОРДЕЛЛИЯ
С

ГЛАВА 1:
ВСЕСОЖЖЕНИЕ
ГЛАВА 2:
АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА
ГЛАВА 3:
РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ
ГЛАВА 4:
КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ
ГЛАВА 5:
ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ
ГЛАВА 6:
ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
ПРИЛОЖЕНИЯ





В данном продукте используются материалы из *«Pathfinder: Основная книга правил»* и *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*. Эти правила можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте **paizo.com/prd.**

Эта книга соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Rise of the Runelords Anniversary Edition Player's Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing, LLC; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Plot & Poison © 2002, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Bunyip from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Decapus from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demon, Alu- from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jelly, Mustard from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jubilex from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Nereid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Orcus from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pazuzu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Skulk from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Tentamort from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Undead Lord from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Wolf-In-Sheep's-Clothing from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Yeti from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Adventure Path: Rise of the Runelords Anniversary Edition © 2012, Paizo Inc; Authors: Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett, and Greg A. Vaughan.

Настольная ролевая игра Pathfinder. Серия приключений «Возвращение рунных властителей». Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.